

Place(s)

A la recherche des limites de la Photographie

Pascal Greco

Cinéaste, directeur de la photographie, monteur et photographe autodidacte, Pascal Greco est suisse et italien et vit à Genève.

Huit de ses travaux photographiques ont été publiés.

Nous allons nous intéresser ici à deux de ses séries, portant un regard moderne sur l'Islande : No cliché (2013) et Place(s) (2020)

[Site Web](#)



No Cliché

No Cliché (2013) est une collection de photographies Polaroid d'Islande. Pascal Greco porte un regard alternatif sur les paysages très photographiés, offrant une perspective alternative et sans cliché sur ce paysage largement photographié.



Place(s)

Place(s) (2020) marque le retour de Pascal Greco en Islande, 7 ans après No Cliché. Il y abandonne le support Polaroid, mais adopte le format carré, sortant des représentations habituelle des paysages islandais.

Ce travail a donné lieu à de multiple expositions, notamment :

- 5 May to 28 May 2023 in Biel/Bienne Festival of Photography
- 25 November 2022 to 29 January 2023, Hyperscapes, collective exhibition, Bern
- 21 May 2022, Place(s) live performance at le Centre de la Photographie Geneva





La véritable histoire de Place(s)

L'histoire que nous venons de voir sur Place(s) est pour le moins... incomplète.

En mars 2020, j'avais prévu un voyage en Islande pour poursuivre mon projet photographique commencé avec mon livre No Cliché, qui visait à transmettre une imagerie inhabituelle d'une Islande très photographiée. En raison des restrictions de déplacement, je n'ai pas pu partir en voyage. Pendant le confinement, j'ai découvert le jeu Death Stranding, sur Playstation 4, avec ses paysages qui rappellent l'Islande et j'ai plutôt commencé à prendre des photos dans le jeu. Cette tournure inattendue des événements a donné une nouvelle dimension au projet.

[...]

Utilisant le jeu et ses contraintes comme terrain d'expérimentation, j'ai entrepris une démarche photographique minutieuse mais ludique, traduisant mon approche de la photographie à la réalisation d'images numériques. De la même manière que mes polaroids avaient auparavant remis en question les représentations stéréotypées du pays, les images qui ont émergé encadrent des aspects du paysage qui restent généralement invisibles.

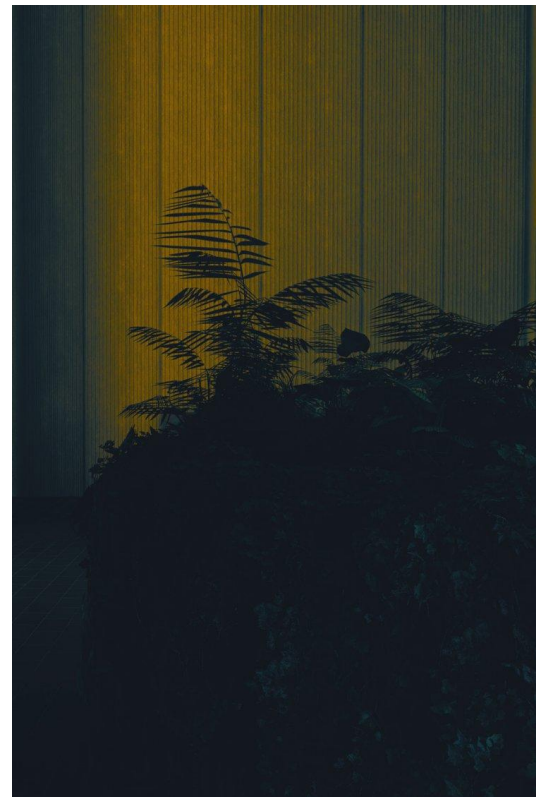
[...]

Mais là où No Cliché va à contre-courant de l'imagerie dominante émanant de l'île, Place(s) en épouse les codes et joue avec l'ambiguïté d'un paysage anonyme rendu familier. En tant qu'images numériques, elles remettent en question à la fois la photographie de jeu et la photographie traditionnelle en fixant un point où les deux se rencontrent et s'entrelacent.

In-Game photography

La photographie “in-game” est une démarche de plus en plus répandue, et d’autres artistes se sont emparés de ce média pour le documenter, et ancrer leur travail dans un monde numérique.

Elise Aubisse : Control →

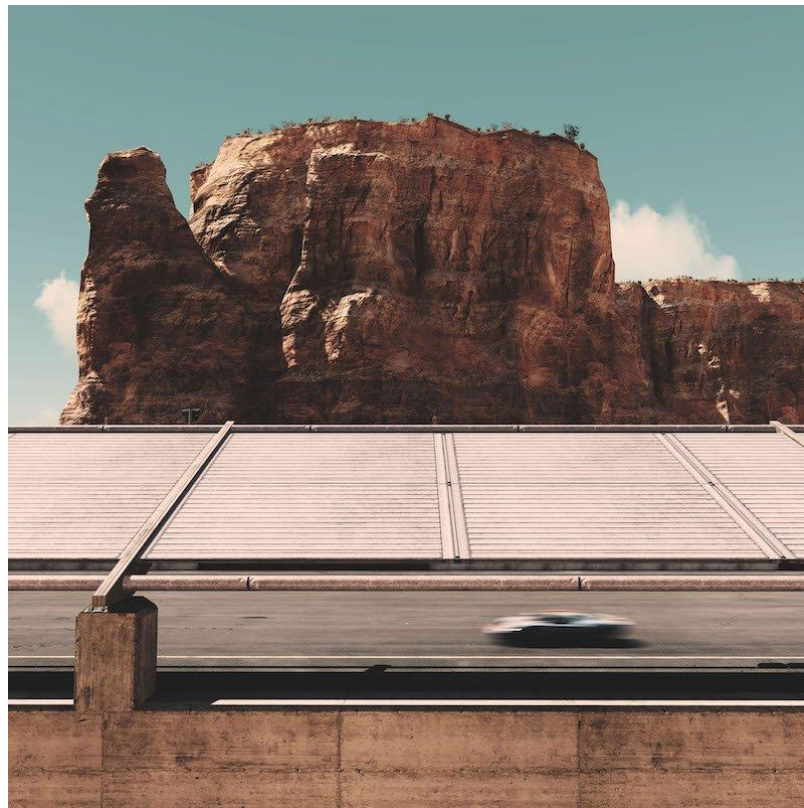




Elise Aubisse : Star Wars Battlefront 2



Zuber Basha : Watch Dogs Legion



Ubisoft : The Crew 2

← Ubisoft : Assassin's Creed Odyssey



Robert Overweg : Flying and floating

Droit des images

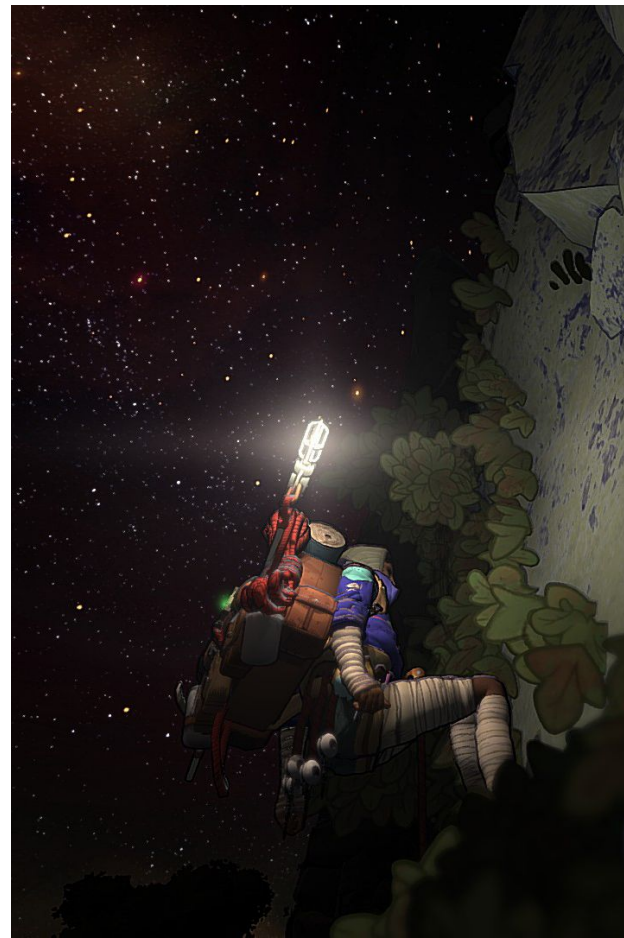
Une importante question se pose. A l'image des photographies de monuments, concerts, spectacles vivant, architecture : a qui appartiennent ces images ?

L'artiste peut-il publier son travail en l'absence d'accord avec le studio détenteur des droits du jeu "pris en photo" ? Non, sauf dans des cas très précis de cession de droits...

Et vous ? Pensez-vous que ce
soit de la Photographie ?



Sébastien Murgey : Cairn



Ressources

Images

- [Pascal Greco : Place\(s\)](#)
- [Elise Aubisse : In-game Photography](#)
- [@virtualphotographygamers](#)
- [@societyofvirtualphotographer](#)
- [GAMERS ZONE : Photomode: Out There in Games](#)

Vidéos

- [Interview Pascal Greco à la RTS](#)
- [Le photographe est dans le game - Le Dessous des images - ARTE](#)
- [Art of Gaming - Photographie In-Game](#)